

**KONSEP DIRI COSPLAYER
BERDASARKAN KOMUNIKASI SIMBOLIK**

**Oleh:
NOZY ARDYAN YULYANTI
362008028**

SKRIPSI

**Diajukan Program Studi Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMUKOMUNIKASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA
2012**



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nozy Ardyan Gulyanh
NIM : 362008028 Email : ochi77_kha@yahoo.com
Fakultas : FIKOM Program Studi : Komunikasi
Judul tugas akhir : Konsep Dri Cosplayer Berdasarkan Interaksi Simbolik

Pembimbing : 1. Ir. Royke Stahainenia, M.Si
2. _____

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 17 Juni 2014


MUTIRAN
TEMBAK
E2F9BACF333760050
6000 DJP

Nozy Ardyan Gulyanh

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nozy Ardyan Yulyanti
NIM : 362008028
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Kristen Satya Wacana **Hak Bebas Royalty non-eksklusif (non-exclusive royalty free right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul :

KONSEP DIRI COSPLAYER BERDASARKAN KOMUNIKASI SIMBOLIK

Beserta perangkat yang ada (bila perlu)

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya,

Dibuat di

Pada tanggal :

Yang menyatakan,

Nozy Ardyan Yulyanti

Mengetahui,
Pembimbing,

Ir. Royke Siahainenia, M.Si

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : Konsep Diri Cosplayer
Berdasarkan Komunikasi Simbolik
Nama Mahasiswa : Nozy Ardyan Yulyanti
NIM : 362008028
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Disetujui oleh,
Pembimbing,

Ir. Royke Siahainenia, M.Si

Diketahui oleh,
Kaprogdi,

Disahkan oleh,
Dekan,

Dewi Kartika Sari, S.Sos., M.I.Kom

Drs. Daru Purnomo, M.Si





PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA
SALATIGA

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Nozy Ardyan Yulyanti
NIM : 362008028
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Komunikasi
Universitas Kristen Satya Wacana

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tugas akhir, Judul :

KONSEP DIRI COSPLAYER BERDASARKAN KOMUNIKASI SIMBOLIK

Yang dibimbing oleh : Ir. Royke Siahainenia, M.Si
Adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam laporan tugas akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan dari orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya sendiri tanpa memberikan pengakuan kepada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga,
Yang memberi pernyataan,



Nozy Ardyan Yulyanti



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT DAN PERSETUJUAN AKSES

Sebagai sivitas akademik Universitas Kristen Satya Wacana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : NOET ARDYAN YULYANTI
NIM : 362008028 Email : ochi77_khu@yahoo.com
Fakultas : FISKOM Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul tugas akhir : KONSEP DIRI COSPLAYER BERDASARKAN
KOMUNIKASI SIMBOLIK

Dengan ini menyerahkan karya tersebut di atas untuk disimpan dalam Koleksi Digital Perpustakaan Universitas dengan ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Koleksi Digital Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA.
☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Koleksi Digital Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA. *

* poin b harus dilampiri dengan surat dari Dekan/Kaprodi atau pembimbing TA dengan diketahui oleh pimpinan fakultas yang menjelaskan alasan pilihan.
Yang akan ditampilkan adalah halaman judul + abstrak.

Dengan ini saya juga menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/ terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/ implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
5. Saya menyerahkan hak non-eksklusif kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik di atas dan norma hukum yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

8 Mei 2014

Tanggal penyerahan

NOET ARDYAN YULYANTI

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Ir. Royke Siagian, M.Si

Tanda tangan & nama terang pembimbing I

Tanda tangan & nama terang pembimbing II

MOTTO

Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku
(Filipi 4 : 13)

Tuhan akan menyelesaikannya bagiku! Ya Tuhan, kasih setiaMu untuk selamanya,
jangan Kau tinggalkan perbuatan tanganMu.
(Mazmur 138 : 8)

HITORI JANAI !!

**Dengan penuh kasih, untuk orang-orang yang kusayang,
kupersembahkan hasil karya ini...
Terima Kasih sudah mewarnai hari-hariku..
Arashi for Dream... ☺**

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus, hanya karena kasihNya yang luar biasa, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul "Konsep Diri Cosplayer Berdasarkan Interaksi Simbolik Dalam Berkomunikasi (Studi Kasus Anggota Komunitas Cosplay Jaico)". Skripsi ini disusun dalam rangka menyelesaikan studi Strata satu untuk memperoleh gelar Sarjana Komunikasi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Komunikasi Universitas Kristen Satya Wacana.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung, maka dalam kesempatan ini penulis juga ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ir.Royke Siahainenia, selaku dosen pembimbing yang membimbing penulis dengan kesabarannya sehingga penulis pada akhirnya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Teman-teman dari Komunitas Cosplay Jaico, yang sudah berkenan membantu penulis dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Martinus Alvian Eka Saputra, orang yang penulis kasihi, yang selalu setia dan sabar mendampingi penulis dan menjadi teman diskusi dalam penyelesaian tugas akhir ini.
4. Orang Tua penulis, Ibu Yoseba Suwarsi dan Bapak Gatot Sutarno, yang telah berjuang dengan segala kekuatan yang dianugerahkan oleh Tuhan untuk mendukung penulis dalam menyelesaikan studi.
5. Kakak-kakak, Anggraini Kosasih Y dan Wisnu Rahayudi, yang dengan penuh kasih senantiasa membantu penulis sehingga dapat menyelesaikan studi sebagai sarjana dengan baik.

Semoga karya yang penulis buat ini tidak hanya menjadi syarat untuk kelulusan saja, tetapi juga dapat menjadi inspirasi kepada para pembaca.

Salatiga, 30 Januari 2014

Penulis,

Nozy Ardyan Yulyanti



ABSTRAKSI

Cosplay adalah salah satu budaya pop yang berkembang di Jepang. kegiatan tersebut merupakan kegiatan dimana seseorang atau secara berkelompok memakai kostum serta atribut pendukung lainnya seperti tokoh yang ada dalam anime atau film tokusastu. Cosplay juga berkembang di Indonesia, terbukti dengan banyaknya komunitas cosplay yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia.

Komunitas Cosplay Jaico, merupakan komunitas cosplay dengan jumlah anggota terbanyak di Kota Semarang. Sebagian besar anggota komunitas Jaico adalah mahasiswa Universitas Negeri Semarang (UNNES). Konsep diri adalah pandangan kita seseorang siapa dirinya, penilaian seseorang terhadap dirinya sendiri, dan itu hanya bisa diperoleh lewat informasi yang diberikan oleh orang lain. Geoge Herbert Mead mengatakan setiap manusia mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dengan orang lain dalam masyarakat dan itu dilakukan dengan komunikasi. Jadi seseorang dapat mengetahui konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.

Penelitian ini bertujuan untuk Menjelaskan tentang konsep diri cosplayer berdasarkan interaksi simbolik yang terjadi dalam komunikasi oleh Cosplayer anggota komunitas Cosplay Jaico. Selain itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mnjadi penyebab perubahan konsep diri cosplayer. Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif untuk dapat menjawab tujuan penelitian ini.

Hasil penelitian menjelaskan, cosplayer dalam kehidupan sehari-hari dan dalam kegiatan cosplay memiliki panggung depan dan panggung belakang. Panggung depan cosplayer adalah ketika cosplayer sedang melakukan cosplay, yaitu mengenakan kostum serta atribut-atribut pendukungnya. Di panggung depan cosplayer menampilkan karakter sesuai dengan tokoh yang ia bawaan tanpa memperlihatkan sifat aslinya dalam kehidupan sehari-hari. Panggung belakang adalah situasi atau tempat cosplayer saat tidak sedang cosplay atau

sedang mempersiapkan pertunjukan cosplay. Konsep diri cosplayer diperoleh melalui cosplayer itu sendiri, kemudian cosplayer mengembangkan konsep dirinya melalui interaksi dalam proses komunikasi yang mereka lakukan dan melalui informasi yang mereka terima tentang diri mereka dari anggota baru Komunitas Cosplay Jaico (reference group) dan juga anggota keluarga (significant other), sebagai tanggapan dari pesan verbal maupun non-verbal berupa simbol-simbol yang cosplayer berikan. Konsep diri cosplayer adalah konsep diri positif, karena memenuhi kriteria konsep diri positif yang sudah dijelaskan. Perubahan terjadi terutama pada penampilan, termasuk didalamnya gaya rambut, gaya berpakaian, dan gaya berbicara cosplayer. Perubahan terjadi dari sebelum cosplayer menjadi seorang cosplayer, saat melakukan kegiatan cosplay dan setelah menjadi cosplayer.

Kata Kunci : Konsep Diri, Interaksi Simbolik, Cosplayer, Komunitas

ABSTRACT

Cosplay, one of pop culture from Japan is an activity where someone or group of people use costume and another supporting attribute as figure in anime or tokusastu's film. Cosplay also effloresce at Indonesia, evident with many cosplay community is spread at region sort at Indonesian. Jaico Cosplay Community, constituting cosplay's community with majority head count at Semarang City. Most of member are from Semarang State University (UNNES). Self Concept is a view by someone about themselves, and it just can get information pass that gave by others. Geoge Herbert Mead says each man develop concept her passes through interaction with other people deep society and it did by communication. So someone can know concept self via interaction with other people. This Research Country intent to explain about concept self cosplayer bases simbolic interaction in communication between Cosplayer of Jaico Cosplay Community member. The conclusion that be discovered is member of Jaico Cosplay Community have a life like an actor that has back stage and front stage, called impression management. In back stage they are not like somebody else but in front stage they are wearing a costum and doing like a character from anime or Tokusastu's film. Besides, after being a cosplayer, they have positive self concept, because they fulfill most characteristic to have positive self concept.

Key words : cosplay, community, self concept, impression management, pop culture, Japan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS.....	iii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Perumusan Masalah	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN TEORI	 8
2.1 Komunikasi.....	8
2.2 Unsur Komunikasi.....	10
2.3 Interaksi Simbolik	11
2.4 Proses Pengelolaan Kesan	13
2.5 Konsep Diri	15
2.6 Penelitian Sebelumnya.....	18
2.7 Kerangka Pemikiran.....	20
 BAB III METODE PENELITIAN	 22
3.1. Jenis Penelitian.....	22

3.2. Lokasi Penelitian.....	23
3.3. Unit Analisa dan Unit Amatan.....	23
3.4. Jenis Data.....	24
3.5. Teknik Pengumpulan Data	24
3.6. Teknik Analisis Data.....	27

BAB IV BUDAYA POP JEPANG DAN KOMUNITAS COSPLAY JAICO	30
--	-----------

BAB III Konsep Diri <i>Cosplayer</i> Komunitas <i>Cosplay</i> Jaico	45
--	-----------

BAB V PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81

DAFTAR PUSTAKA	82
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN - LAMPIRAN	
----------------------------	--

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Wawancara Dengan Informan

Lampiran 2 Tabel Analisa Hasil Wawancara dengan Informan

Lampiran 3 Tabel Perubahan Konsep Diri Cosplayer



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Anggota Komunitas Jaico saat berkumpul dalam event budaya Jepang

Gambar 2 Kerangka Pikir Penelitian

Gambar 3 Anime Buatan Jepang

Gambar 4 Manga/ Komik buatan Jepang

Gambar 5 Harajuku Style oleh anak-anak muda di Harajuku Street, Jepang

Gambar 6 Cosplayer

Gambar 7 Ruangan tempat koleksi otaku

Gambar 8 Komunitas Cosplay Jaico saat sedang cosplay secara tim

Gambar 9 Pembuatan kostum Cosplay Kamen Rider

Gambar 10 Event World Cosplay Summit

Gambar 11 Festival Budaya Jepang di Semarang

Gambar 12 Cosplayer Henky

Gambar 13 Cosplayer Maulida

Gambar 14 Cosplayer Reza

Gambar 15 Cosplayer Adi

Gambar 16 Cosplayer Bety

Gambar 17 Cosplayer Bety